

BRENNICK 'CENIZA' OAKENSHIELD

mediano · brujo · Nivel 5 · soldado · neutral · masculino

38 años · 160 cm · mediano · pacto del fuego



« No hay honor en la cobardía. »

APARIENCIA

Hombre mediano de complexión robusta, con una cicatriz que le cruza la mejilla izquierda. Lleva el pelo corto y canoso recogido en una coleta, y sus ojos son de un azul intenso. Viste una armadura de cuero negro con detalles de hierro oxidado, y lleva un brazalete de hierro en el antebrazo derecho. Su postura es la de alguien que ha visto demasiada guerra.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	16	14	10	12	12

COMBATE

PG: 35 CA: 16 Velocidad: 30 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: CON +4, CAR +4

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +5, Supervivencia +4

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla con un tono grave y firme, pero sus palabras son escasas.
- Siempre se coloca entre el peligro y aquellos que protege.

Ideal: La supervivencia es más importante que el honor.

Vínculo: La promesa de limpiar el nombre de su antiguo socio.

Defecto: Tiene dificultad para confiar en otros, especialmente en aquellos que no han demostrado su valía en el campo de batalla.

MANÍAS Y TICS

- Se ajusta el brazalete de hierro en el antebrazo cuando está nervioso.
- Mira fijamente a los ojos de sus interlocutores, buscando sus verdaderas intenciones.

PARA EL JUGADOR

Brennick 'Ceniza' Oakenshield fue un soldado que sirvió en la guardia real hasta que un conflicto personal lo obligó a abandonar su puesto. Ahora, con la promesa de limpiar el nombre de su antiguo socio, busca la 'Llave de Memoria' que podría redimir su honor.

TRASFONDO EXTENDIDO

Brennick 'Ceniza' Oakenshield creció en las calles de una ciudad portuaria, donde aprendió a sobrevivir mediante la astucia y la fuerza. Se unió a la guardia real como soldado, donde destacó por su lealtad y valentía. Sin embargo, un conflicto personal lo obligó a abandonar su puesto y a convertirse en un mercenario. Su antiguo socio, un hechicero llamado Thalric, murió dejando un secreto que podría limpiar el nombre de Brennick. Ahora, con la promesa de limpiar el nombre de su antiguo socio, Brennick busca la 'Llave de Memoria' que podría redimir su honor. Ha aceptado escoltar al niño porque es el único cebo capaz de obligar al Inquisidor Automata a salir de su núcleo y negociar.

GANCHO DE AVENTURA

Busca la 'Llave de Memoria' de su antiguo socio, Thalric, para limpiar su nombre o fortuna. Ha aceptado escoltar al niño porque es el único cebo capaz de obligar al Inquisidor Automata a salir de su núcleo y negociar.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Armadura de cuero negro con detalles de hierro oxidado
- Espada larga
- Brazaletes de hierro
- Kit de supervivencia

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Arma de Pacto (Daga)
- Hechizo 1: Explosión Arcana
- Hechizo 2: Manto de Sombras
- Hechizo 3: Puño de Hadar

CONJUROS

Explosión Arcana, Manto de Sombras, Puño de Hadar

Espacios: L1: 4, L2: 3

Idiomas: Común, Infracomún